



الاسم	الصف	رقم
.....	.....	الجهاز : .....

### قوم بتنفيذ الخطوات التالية بالتسلسل :

1. قوم بكتابة اسمك وفصلك ورقم جهازك في أعلى الورقة.
2. قوم بتصميم تطبيق المسابقة الثقافية وذلك بإستخدام برنامج **NSP APP Studio** بحيث تحتوي على الأتي:
  - A. ثلاث شاشات (**Forms**) .
  - B. أداة التنقل بين الشاشات وذلك بإستخدام (**HeaderBar**) بحيث كل شاشة تحوي على هذه الأداة.
  - C. أداة العنوان (**Label**) وذلك لكتابة السؤال.
  - D. أداة الإختيار (**RadioButton**) ليقوم المستخدم بإختيار الإجابة الصحيحة من عدة خيارات.
  - E. إستخدام الجملة الشرطية (**If....Then**) لتأكد من صحة إختيار الإجابة الصحيحة.

م	الخطوة	الدرجة	درجة الطالب	ملاحظات
1	فتح برنامج NSP APP Studio	0.5		
4	إنشاء New Project بإسم Contest	0.5		
5	إدراج ثلاث شاشات Forms	1		
9	إدراج HeaderBar في كل شاشة	1		
10	ضبط خصائص التنقل في بين الشاشات في كل HeaderBar	0.5		
11	إدراج أداة العنوان Lable في كل شاشة لكتابة السؤال	0.5		
13	إدراج أداة الإختيار Radio Button للإضافة الخيارات	0.5		
14	ضبط خصائص Radio Button في كل شاشة.	0.5		
15	فتح الإجراء لكتابة الأوامر البرمجية لزر Radio Button للإختيار الإجابة الصحيحة.	1		
16	إستخدام الجملة الشرطية (If....Then)	0.5		
18	حفظ النموذج والمشروع	0.5		
19	تنفيذ البرنامج	0.5		
20	الالتزام بالهدوء وقوانين المعمل	0.5		
	المجموع	8		

A. إظهار النتيجة يكون بكتابة الأمر ("نتيجة الإجابة", 0, " الإجابة صحيحة ")

NSB.MsgBox

المادة : الإختبار العملي للفترة  
الثانية لمادة الحاسب الآلي.  
الصف : الثاني الثانوي



المملكة العربية السعودية  
وزارة التعليم  
إدارة التربية والتعليم  
ب.....

كشف حضور الإختبار العملي للفترة الثانية لمادة الحاسب الآلي الفصل الدراسي الثاني  
للعام الدراسي 1435/1436 هـ

الرقم	اسم الطالب	التوقيع	ملاحظات
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			